

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kemampuan menulis pantun sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model *Quantum Learning* melalui teknik permainan kata, serta mengkaji ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa menulis pantun dengan menggunakan model *Quantum Learning* melalui teknik permainan kata dengan kemampuan siswa menulis pantun dengan menggunakan model *Discovery*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cicalengka ajaran tahun 2015/2016. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang dipilih secara *purposive sampling*, yakni pengambilan sampel dari populasi dilakukan dengan pemilihan berdasarkan kebutuhan penelitian. Kelas yang digunakan adalah kelas XI MIA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 3 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain penelitian *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata prates kelas eksperimen adalah 64,5 dan pascates 80,75. Sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata prates 65,28 dan pascates 76,18. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis yang dilakukan dengan penghitungan uji-t, hasilnya adalah  $4.119 > 1,669$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan taraf signifikansi 0,000. Hasil ini kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Penelitian ini membuktikan model *Quantum Learning* berbasis permainan kata efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.

**Kata Kunci:** Menulis teks pantun, model *Quantum Learning* melalui teknik permainan kata.